



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACE  
CURSO PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
PARA AS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL  
PROJETO PROFESSOR NOTA 10  
TURMA: 'B'  
TURNOS: MATUTINO  
SALA: 2318

## **A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

ELIETE MARTINS ROCHA - RA.4026242/6  
FABIANA SIQUEIRA DE OLIVEIRA - RA.4026267/3

BRASÍLIA –DF/ NOVEMBRO 2005

ELIETE MARTINS ROCHA  
FABIANA SIQUEIRA DE OLIVEIRA

## **A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília – UniCEUB como parte das exigências para conclusão do Curso de Pedagogia – Formação de Professores para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental – Projeto Professor Nota 10.

Orientadora: Professora Nanci Martins de Paula

BRASILIA – DF/ NOVEMBRO 2005

Eliete Martins

Dedico este trabalho em primeiro lugar a Deus criador de todas as coisas, que me permitiu viver até o presente momento para realizar esse sonho e acreditar que a fé remove montanhas, onde no nosso pior momento da vida talvez seja a porta para realmente começar a viver. A minha família, esposo e filhos, pela paciência nos momentos difíceis, especialmente a minha filha Carla que me apoiou muito no decorrer de todo o curso.

Fabiana Siqueira

Dedico este trabalho com muito amor e carinho ao meu filho Guilherme, é por ele e tão somente para ele que venho lutando com muito mais fervor, desde o seu nascimento percebi que o futuro dele depende muito do meu. A minha vitória é a vitória dele.

Dedico também aos meus pais, que com muito sacrifício me fizeram chegar aonde cheguei.

Eliete Martins

Agradeço, em primeiro lugar a Deus, pelo dom da vida, aos meus filhos e marido, que me motivaram e acompanham por todo o caminho e tornaram possível a conclusão de mais uma etapa de minha vida.

Aos amigos, parentes e todos os que, de alguma forma, contribuíram e torceram pela concretização desse sonho.

Fabiana Siqueira

Agradeço a Deus com toda satisfação pelo maravilhoso dom da vida, a meu pai José Rodrigues por ter me mostrado o caminho, à minha mãe Maria José por ter me ensinado a trilhá-lo, a meu namorado Fernando e meu filho Guilherme por ter me ajudado a trilhar ,e que sempre me incentivaram e que tanto acreditaram na realização dos meus sonhos,e aos meus irmãos pelo amor que me dispensaram.

E a todos os meus familiares pelo apoio e confiança.

Aos professores e em especial a minha orientadora Nanci que com paciência e sabedoria me ajudaram a superar os atropelos do caminho.

Obrigado a todos e que Deus nos abençoe.

Existem duas coisas que impedem uma pessoa de realizar os seus sonhos: achar que eles são impossíveis, ou, através de uma súbita virada na roda do destino, vê-los transformar-se em algo possível quando menos se espera. Pois neste momento surge o medo de um caminho que não se sabe onde vai dar, de uma vida com desafios desconhecidos, da possibilidade de que as coisas com que estamos acostumados desapareçam para sempre.

(Paulo Coelho – de *O Demônio e a Srta. Prym*)

## **RESUMO**

Esta pesquisa visou identificar a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento das crianças durante as séries iniciais. Para isso foi observada a utilização dos jogos pelos professores, a participação dos alunos nos mesmos e qual a influência causada pelos jogos e brincadeiras das séries iniciais. A pesquisa foi realizada em uma escola pública da Ceilândia – Brasília, a partir da metodologia qualitativa e o embasamento teórico foi feito instrumentos de busca em livros, revistas, artigos e sites da internet. Por meio da análise dos dados levantados foi possível perceber alguns dos principais motivos que levam os professores à não utilizarem as atividades lúdicas como forma de aprendizagem. Assim, percebe-se que tudo parte e depende da boa formação profissional do professor, para que possa desenvolver um trabalho eficaz e produtivo, utilizando-se de todas as possibilidades existentes para tal...

Palavras – chave: Ludicidade. Profissionalismo. Desenvolvimento.

## SUMÁRIO

SUMÁRIO .....	7
I- INTRODUÇÃO.....	8
II- REFERENCIAL TEÓRICO .....	14
III- ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS .....	22
IV- ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS .....	24
4.1 COLETA DOS DADOS .....	24
4.2 ANÁLISE DOS DADOS .....	41
4.3 DISCUSSÕES DOS DADOS .....	42
V- CONSIDERAÇÕES FINAIS, PROPOSTAS E SUJESTÕES .....	55
CRONOGRAMA – MONOGRAFIA II .....	64
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
APÊNDICES.....	67
APENDICE A- QUESTIONÁRIO .....	68
APENDICE B- QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AOS ALUNOS.....	70
APÊNDICE C- ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO .....	71
APENDICE D- LABORATÓRIO DE JOGOS .....	72

## I-INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança, independente da época, classe social ou cultural. Ao brincar a criança se envolve num mundo de imaginação, onde encontra na ação o equilíbrio, oportunizando a adaptação da realidade e do conhecimento de si e dos outros. A criança vai construindo seu conhecimento do mundo lúdico, transformando o real com recursos da fantasia. Constata-se a partir disso, que a ação do brincar e jogar são fonte de prazer e ao mesmo tempo de aprendizagem.

Partindo desse conceito nossa pesquisa foi sobre o seguinte tema: “A ludicidade no processo de aprendizagem”. Delimitando o mesmo como o lúdico no processo de aprendizagem na classe de alfabetização de 6 anos (projeto, Bloco de Inicialização a Alfabetização (BIA) – 1ª Etapa), do turno vespertino da Escola Maria do Rosário de Sousa – Ceilândia Oeste da Rede Pública do Distrito Federal (RPDF).

O jogo e a brincadeira são atividades fundamentais para o desenvolvimento da criança. Ela brinca na rua, em casa, na escola. Pela brincadeira ela pensa, elabora sentidos para o mundo, para as coisas, para as relações. Brincando de casinha, de médico, de escolinha, de roda, a criança se relaciona com seus coleguinhas, e com eles, num movimento compartilhado, dá sentido as coisas da vida.

É relevante ressaltar, ainda, a importância da ludicidade no processo ensino aprendizagem, servindo como eixo norteador para cada etapa de nosso estudo.

Para se compreender a influência que o jogo/brincadeira exerce sobre o desenvolvimento da aprendizagem, faz-se necessário conhecê-lo em todos os seus aspectos, sabendo que ele pode desenvolver prazer e desprazer na criança.

Defensores do lúdico aplicados no processo de aprendizagem, acreditam que por meio do jogo a criança interage com o meio, desenvolvendo capacidades que conduzem a sua integração, além de contribuírem também no espírito de iniciativa, autonomia, poder de decisão e, em fim, na personalidade.

O jogo é uma forma que as crianças encontram para representar e recriar o contexto que estão inseridas.



A importância da pesquisa baseou-se na necessidade de buscar novas alternativas no processo pedagógico, diante das dificuldades de aprendizagem na 1ª Etapa do BIA.

Três teóricos da psicologia colocaram, desde o século passado, as questões da inteligência e da aprendizagem: Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henry Wallon. Entre as concepções desses três teóricos, duas se fazem presentes, hoje, na educação brasileira e, conseqüentemente, nas mudanças pedagógicas que estão ocorrendo nas escolas e nas salas de aula, tendo em vista a nova LEI DE DIRETRIZES E BASES, em vigor a partir de dezembro de 1996.

Embora nenhum desses teóricos tenha pretendido elaborar uma pedagogia propriamente dita, deixaram contribuições incalculáveis para a educação. As idéias e descobertas de ambos nos impulsionaram a buscar mudanças significativas e urgentes no fazer pedagógico das salas de aula em todas as modalidades e graus de ensino e, em especial, nas classes de alfabetização.

Os estudos de Piaget e Vygotsky levam-nos a refletir sobre o significado do jogo simbólico (faz de conta) e do brinquedo no processo de alfabetização.

Sabe-se que a ludicidade propícia a criança o desenvolvimento de estruturas cognitivas, a construção de personalidade, o intercâmbio do cognitivo e do afetivo, o avanço nas relações interpessoais, o conhecimento lógico-matemático, a representação do mundo e o desenvolvimento da linguagem, leitura e escrita.

A ludicidade, entretanto, não se prende a uma forma específica (jogo), nem a um objeto específico (brinquedo). Ela é uma interação subjetiva com o mundo e com as pessoas, a socialização de informações e da própria ludicidade.

Por isso, é importante que as atividades lúdicas invadam as práticas docentes nas salas de aula, aproveitando todos os momentos para proporcionar aos alunos o acesso ao desenvolvimento e ao conhecimento.

As atividades lúdicas contribuem significativamente na construção do conhecimento da criança. A contribuição das atividades lúdicas no desenvolvimento da aprendizagem das crianças de 6 anos, faz-se por meio da ação e da observação sobre o meio, da construção de práticas e de sua capacidade simbólica e, tudo isso, por

meio das interações sociais que vivenciamos. Nesse âmbito de aprendizagem, constrói conhecimento, organiza e configura as situações de aprendizagem.

O jogar é uma atividade espontânea do ser humano, onde a essência é o elemento lúdico, o prazer proporcionado durante a atividade, não se esquecendo da criatividade. Que incentiva o trabalho em grupo, a busca de soluções coletivas a troca de idéias, sendo que a cooperação é mais importante que a competição.

O trabalho será escrito em torno das questões ligadas à forma lúdica, criativa e inventiva de se trabalhar a aprendizagem nas séries iniciais.

Para abordar este tema, poderíamos ter trilhado vários caminhos, haja vista a amplitude e complexidade de tal assunto. Contudo decidimos basear a pesquisa nos objetivos específicos.

A escolha do tema se deu também pelo fato de durante o decorrer do curso de Pedagogia - Projeto Professor Nota 10 ter sido enfatizado novas e inúmeras formas de se trabalhar com as crianças das séries iniciais, visando ao nosso ver o diferencial sendo acrescentada na aprendizagem das crianças de 6 anos, incluindo também o próprio Projeto BIA (Bloco de Inicialização a Alfabetização que está sendo aplicado nas escolas da rede pública do DF, lei que regulamenta que o Ensino Fundamental seja de 9 e não mais de oito anos, com o ingresso obrigatório da criança aos seis anos de idade na vida escolar, o que já vem ocorrendo este ano na Regional de Ceilândia.

Para Gagné (Apud Marco A. Moreira, 1999, p.78) tanto ao planejar como ao ministrar a instrução (bem como avaliar seu resultado), o professor deve tomar muitas decisões procurando sempre as melhores e mais ricas formas de se trabalhar em sala.

O problema educacional não é de responsabilidade apenas do governo, pois segundo a LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO (9394/96, art. nº 2):

“A educação, dever da família e do estado, tem por finalidades desenvolver o educando, assegurando-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornece-lhes meios para progredir no trabalho e estudos posteriores”.

O aprender vem do querer, da curiosidade, da necessidade e do encorajamento.

O Referencial Curricular da Educação Básica (2002, pág. 18) apresenta: “para que a escola não se torne fonte de tortura e de sofrimento para os alunos, é importante que o professor alfabetizador não só possua uma formação sólida e constante nessa área, domine conhecimentos lingüísticos básicos, como também seja sensível as experiências importantes que as crianças estão vivenciando “

De início devemos recordar o que sabemos sobre brincar.

Em nossa cultura antilúdica, inúmeras vezes nos disseram:

- Brincadeira tem hora!
- Deixe de brincadeiras!
- Você está brincando comigo!

Assim não é por acaso que para muitos de nós, brincar está associado ao que não é sério, mero passatempo ou o que não deve ser levado em conta.

Mesmo Cecília Meireles (1977), em seu poema Ou isto ou aquilo, aponta para o dilema: “Não sei se brinco, não sei se estudo... Não sei o que é melhor...”.

Segundo Gisele Maria Schwartz (ORG.) pg. 5, nesta direção, cabe lembrar o pensamento freudiano, constatando que o adulto se envergonha de suas fantasias de criança e opõe a seriedade o jogo, fugindo portanto, do lúdico e do imaginário. Por isso, o adulto não sabe mais brincar e dificilmente conseguirá voltar a brincar. Neste caso um professor assim terá dificuldade em repassar o conhecimento de forma lúdica.

Não é tarefa fácil tentar definir o jogo, uma vez que existem várias possibilidades para o mesmo. Da mesma forma, é tão difícil compreender o momento em que o jogo deixa de ser apenas recreativo e passa a representar, também, um objeto educativo.

O trabalho de pesquisa tratou da importância do lúdico na educação fundamental de 6 anos, tendo por meio, o conhecimento de como os professores trabalham com os jogos/ brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem da criança durante a 1ª Etapa do BIA. Objetivou, ainda a verificação de como os professores utilizam os jogos e as brincadeiras durante suas aulas e na aplicação de conteúdo; identificar a influência que os jogos e brincadeiras exercem no desenvolvimento e crescimento educacional das crianças; observamos a participação das crianças

durante as atividades lúdicas em seu processo de construção do saber, e estudamos como os jogos e brincadeiras são utilizados em sala de aula.

A presente pesquisa também suscitou novos estudos, contribuindo assim para o desenvolvimento da ciência da educação. Além de subsidiar o Sistema de Ensino em suas programações para as classes de alfabetização.

Decidimos abordar o tema delimitado, pois em nosso dia a dia na educação, temos visto a grande falta de preocupação e preparo dos professores em relação à busca de novas alternativas pedagógicas, para transformar o tema em destaque, ou seja, a aprendizagem em algo atrativo utilizando assim o lúdico como uma das formas de trabalho em sala de aula. Acreditamos que a falta de inovação educacional em sala de aula tem sido a grande vilã dos problemas que temos atravessado nas escolas, destacando também que há falta de interesse pela mesma por uma grande parte dos próprios alunos, ou seja, as inúmeras dificuldades na realização do processo de aprendizagem na 1ª etapa do BIA se dão pelo fato de encontrarmos alunos desmotivados, falta de recursos materiais e pedagógicos, professores com necessidade de reciclagem e uma formação continuada.

De acordo com a experiência em sala de aula acredita-se a falta do lúdico pode trazer alguns tipos de problemas aos alunos, ou seja, de acordo com nossa observação empírica, a falta do lúdico pode trazer um nível de socialização inadequado, coordenação motora ruim, e nenhuma noção de espaço, tempo e de lugar.

A criança sendo um ser criativo possui a necessidade de se movimentar, de se comunicar, através da linguagem escrita e oral e da expressão corporal em todos os instantes vividos. Essa necessidade de expressão deve ser principalmente por meio de jogos e brincadeiras e no convívio de outras crianças.

Diante de tais problemas decidimos realizar o estudo a respeito do lúdico no processo de aprendizagem na classe de alfabetização de 6 anos, que teve como objetivo geral à investigação do mesmo e suas implicações no ensino aprendizagem.

Os objetivos específicos foram os citados a seguir: Conceituar o Lúdico, analisando-o enquanto um dos fatores que influenciam na aprendizagem; Analisar como jogos e brincadeiras podem despertar o gosto pelos estudos; Identificar os

efeitos das atividades lúdicas no desenvolvimento afetivo-social e cognitivo da criança de 6 anos.

## II-REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Piaget, as crianças de 3 a 6 anos de idade estão no estágio pré-operacional, ou seja, o do desenvolvimento cognitivo, onde podem pensar em símbolos, porém não podem usar a lógica. Nesse período, o que mais importa no de diferentes estímulos para explorar os jogos como recursos que reforçam a idéia de símbolos.

Howard Gardner examina mais ou menos essa mesma fase de desenvolvimento cognitivo da criança e suas análises diferem um pouco das de Piaget. Para Gardner, as habilidades cognitivas podem ser aceleradas e, grande parte das crianças, desde que estimuladas coerentemente e em áreas de suas inteligências específicas, são ligeiramente mais competentes que Piaget imaginava, principalmente no que diz respeito aos jogos de linguagem.

Por isso, as escolas de educação infantil devem proporcionar condições às crianças para desenvolverem suas habilidades, devem apresentar um projeto pedagógico fundamentando, fornecendo experiências, estimulando seus sentidos, abrindo espaços para a ação infantil, para a música, a mímica, a arte, materiais táteis, jogos lógicos matemáticos, naturalistas e lingüísticos. É essencial que a educação infantil seja plena de brincadeiras que gratificam os sentidos, levem ao domínio de habilidades, despertem as imaginações, estimulem a cooperação e a compreensão sobre regras e limites, e respeite, explore e amplie os inúmeros saberes que toda criança possui quando chega à escola.

Não existe ensino sem que ocorra a aprendizagem, para isso é necessário que haja transformação através da ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno. O jogo entre nesse processo como uma ferramenta ideal da aprendizagem, uma vez que estimula o interesse do aluno.

Kishimoto (2003) traz uma considerável contribuição a respeito de uma análise sócio-histórico-cultural de construção do jogo a partir da própria concepção e imagens construídas sobre a criança. Segundo a autora:

“... o lugar que a criança ocupa num contexto social específico, a educação a que esta submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo, tudo isto permite compreender melhor o cotidiano infantil, é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar” (2003 p. 21).

O jogo ajuda a criança a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O jogo, o brinquedo, a brincadeira possuem a mesma conotação, porém a uma diferença entre o caráter do jogo, que pode ser pedagógico ou apenas lúdico, diversão. Segundo Antunes (2001 p. 38):

“os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória”.

O significado e a importância do jogo vem evoluindo ao longo do tempo. Durante a antiguidade greco-romana, o jogo infantil era limitado à recreação. Na Idade Média, o jogo foi associado aos jogos de azar, sendo considerado como “não sério”. Já com o Renascimento o jogo começou a ser utilizado na aprendizagem infantil, porém de forma reduzida e sutil.

Somente com o surgimento do Romantismo, constrói-se um novo lugar para a criança e o seu jogo. A partir desse momento o jogo é considerado como conduta espontânea e livre, além de instrumento de educação infantil.

O Romantismo, com sua consciência poética do mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão. Mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora transitórias, a criança é vista como ser que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade. (KISHIMOTO, 1997, p. 30).

A brincadeira e o jogo infantil, enquanto educativos, representam um desenvolvimento individual da criança a nível físico, sensorial e intelectual, desde que empregado com bases teóricas e conhecimentos pedagógicos.

Para se compreender a influência que o jogo/brincadeira exerce sobre o desenvolvimento infantil, faz-se necessário conhecê-lo em todos os seus aspectos, sabendo que ele pode desenvolver prazer e desprazer na criança.

Defensores do lúdico aplicados no processo de aprendizagem, acreditam que através do jogo, a criança interage com o meio, desenvolvendo capacidades que conduzem à sua integração, além de contribuírem também no espírito de iniciativa, autonomia, poder de decisão, enfim, na personalidade.

No processo de educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

Para Piaget (citado por Rosamilha, 1979, p.7), o jogo constitui – se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Já Vigotsky (1997, p. 24), diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo e nem passivo: é interativo.

Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, querem elas pareçam agradáveis ou não.

Para Vigotsky (1997, p. 32) “o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança”. Ele afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, é o que a pessoa trás consigo, já a proximal, só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas mais “capazes”, que já tenham adquirido



esse conhecimento. Piaget diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Na visão sócio – histórica de Vigotsky, a brincadeira/ jogo é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinando pela capacidade de desenvolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Para Lieberman (citado por Rosamilha, 1979, p. 5):

“O lúdico é um traço da personalidade que persiste da infância até a juventude e idade adulta, com função muito importante no estilo cognitivo dos indivíduos”.

Essa mesma autora apresenta os três componentes que julga importantes no lúdico: a alegria manifesta, o senso de humor e a espontaneidade.

Tem-se, também, uma enorme variedade de classificação dos jogos de acordo com alguns autores:

- Wallon (citado por Rosamilha, 1979, p. 49-50)

-Jogos funcionais: conduzem ao exercício gratuito de funções psicológicas emergentes;

-Jogos de ficção ou de imitação: brincar de papai e mamãe, de boneca de casinha e etc;

-Jogos de aquisição: a criança olha, escuta, pergunta.

-Jogos de fabricação: combinar, cortar, modelar, construir coisas e objetos, jardinagem, costura, desenho.

- Caillois (citado por Rosamilha, 1979, p.51-52), classifica os jogos pelas formas que assume:

-Livre: o participante não pode ser “obrigado”, pois pode perder o “divertimento”, o aspecto recreativo;

-Separada: circunscrita no tempo e no espaço, antecipadamente;

-Incerta: no seu desenrolar não há determinação prévia do resultado, havendo necessidade de certa “inventividade” da parte do jogador;

-Improdutiva: nada criado, sem elementos novos;

-Regulada: submetida a convenções que suspendem leis comuns e que instalem novas momentaneamente;

-Fictícia: acompanhada da consciência específica da realidade secundária ou de franca irreabilidade em relação à vida corrente.

- Já para Piaget (citado por Rosamilha, 1979, p. 60) os jogos e os brinquedos se classificam da seguinte forma:

-Jogos práticos (brinquedo funcional): são explorações sensoriais-motoras;

-Jogos simbólicos: há dramatização e substituição de ações. Aos poucos vão incorporando a imitação e passando a ser brinquedos sócio-dramáticos.

-Jogos com regras que continuam até a fase adulta: a criança precisa saber seguir as regras ou compreende-las.

Para Piaget, o verdadeiro jogo são aqueles tidos como simbólicos, onde ele vê a existência de uma verdade subjetiva.

Existem, ainda, outras definições/classificações apresentadas por diferentes autores variando de acordo com a forma, a funcionalidade, etc...

O tipo de formação profissional do professor deve contemplar informações e vivências a respeito do brincar e do desenvolvimento infantil em umas perspectivas sociais, afetivas, culturais, históricas e criativas. Pois, apesar de muitos educadores deixarem seus alunos brincarem, a efetiva brincadeira está ausente na maior parte das

salas de aulas. À medida que as crianças crescem, menos brinquedos, espaço e horário para brincar existem. Quando aparece, é no pátio, no recreio, no dia de recreação, não sendo considerada uma atividade legitimamente escolar.

Wajsktop (1995, p. 65-69), diz que na verdade, os adultos parecem sentir-se ameaçados pelo jogo devido à sua aleatoriedade e aos novos possíveis que constantemente abrem. Seu papel no brincar foge à habitual centralização onipotente, e os professores não sabem o que fazer enquanto seus alunos brincam, refugiando-se na realização de outras atividades, ditas produtivas. Na melhor das hipóteses, tentam racionalizar, definindo o brincar como atividade espontânea que cumpre seus fins por si mesma. Na pior das hipóteses, sentem-se incomodados pela alusão à própria infância que o contato com o brincar dos seus alunos propicia, ou confusos quanto ao que fazer enquanto as crianças brincam. Muitas vezes não apenas se intrometendo na brincadeira, como tentando ser a própria criança que brinca.

O educador infantil que realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica observa as crianças brincando e faz isso, ocasião para elaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho. Não se sente culpado por esse tempo que passa observando e refletindo sobre o que está acontecendo em sua sala de aula (Moyles, 2002, p. 123). Percebe que o melhor jogo é aquele que dá espaço para a ação de quem brinca, além de instigar e conter mistérios. No entanto, não fica só na observação e na oferta de brinquedos: intervém no brincar, não para apartar brigas ou para decidir quem fica com o quê, ou quem começa ou quando termina e, sim para estimular as atividades mentais, sociais e psicomotora dos alunos com questionamentos e sugestões de encaminhamentos. Identifica situações potencialmente lúdicas, fomentando-as, de modo a fazer a criança avançar do ponto em que está na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento (Moyles, 2002, p. 124). Não exige das crianças descrição antecipada ou posterior das brincadeiras, pois, se assim o fizer não estará respeitando o que define o brincar, isto é, sua incerteza e sua improdutividade, embora esteja disponível para conversar sobre o brincar antes, durante e depois da brincadeira. Enfim, realiza uma animação lúdica (KISHIMOTO, 2002, p. 153-155).

No entanto, para fazer tudo isso, o educador não pode aproveitar a “hora do brinquedo” para realizar outras atividades, como conversar com os colegas, lanche, etc. Ao contrário: em nenhum momento da rotina na escola infantil o educador deve estar tão inteiro e ser tão rigoroso – no sentido de estar atento às crianças e aos seus próprios conhecimentos e sentimentos – quanto nessa hora.

É importante que os alunos trabalhem em sala de aula em grupos, interagindo uns com os outros, pois este trabalho coletivo facilitará o próprio autodesenvolvimento individual. Porém, cabe ao professor em sala de aula estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. A identidade do grupo tem como resultado a integração de atividades mais amplas e profundas, como do tipo de liderança, respeito aos membros, condições de trabalho, perspectivas de progresso, retribuição ao investimento individual, compreensão e ajuda mútua, aceitação. São estas as qualidades que devem ser trabalhadas pelos professores e este deve estar atento principalmente ao componente com qual corpo dialoga através do movimento: a afetividade. A afetividade é um valor humano que apresenta diversas dimensões: amor, respeito, aceitação, apoio, reconhecimento, gratidão e interesse.

Em qualquer época da vida as brincadeiras devem estar presentes. Brincar não é coisa apenas de crianças, erra a escola ao subsidiar sua ação, dividindo o mundo em lados opostos: de um lado o jogo da brincadeira, do sonho da fantasia e do outro, o mundo sério do trabalho e do estudo. Independente do tipo de vida que se leve, todos adultos, jovens e crianças precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver.

A capacidade de brincar abre para todos (crianças, jovens e adultos) uma possibilidade de decifrar enigmas que os rodeiam. A brincadeira é o momento sobre si mesmo e sobre o mundo, dentro de um contexto de faz-de-conta. Porém, nas escolas, isto é, comumente esquecido.

De acordo com Rosamilha (1979, p. 79):

“O jogo é linguagem e a linguagem é a ordem encontrada no jogo. São as duas faces da mesma atividade que permite colocar o real as certas distâncias. Linguagem e jogo mostram sua origem comum em vários aspectos..”

Tudo o que falamos sobre o valor dos jogos, depende da maneira como o professor intervém enquanto joga com as crianças. É importante ter em mente que nessa faixa etária as crianças estão vivenciando o mundo com o seu corpo, sua mente, suas emoções e a exploração do mundo social é tão vital para a criança quanto sua necessidade de brincar. Para muitos teóricos citados ao longo dessa pesquisa em estudo, acreditamos que o lúdico vem contemplar o nosso fazer pedagógico como um tipo de atividade poderosa para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança.

Brincar é meio de expressão, é forma de interagir-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se pessoas, a criança aprende a dar e a receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a compartilhar momentos bons e ruins, a ter tolerância e respeito, enfim, desenvolve a sociabilidade. Através dos jogos, o raciocínio é treinado de forma prazerosa. (SANTOS, 1997, p. 56).

O uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio. E haveria outras coisas que interessassem mais do que brincadeira?

### III-ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

O presente trabalho refere-se a uma pesquisa qualitativa, que envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada.

Sendo que, foi feita no primeiro momento uma pesquisa bibliográfica, por meio de fichamento para se obter uma fundamentação mais consistente sobre o assunto em questão. Onde se buscou o conhecimento prévio dos conceitos de ludicidade e a escolha dos autores para uma reflexão da realidade vivenciada pelos pesquisadores, e assim compreender melhor a pesquisa a ser desenvolvida. A qual apresenta caráter qualitativo o com suporte quantitativo, sendo utilizado a forma empírica e prática.

Por se tratar de um estudo de caso, essa pesquisa foi dividida em fases: a primeira refere-se a exploração do tema, através de buscas informais e experiências pessoais, na segunda fase foi realizada a coleta de dados através de análise documental em livros, revistas, Internet, e outros. “A análise documental busca identificar informações factuais nos documento a partir de questões ou hipóteses de interesse”. E na terceira fase, realizamos pesquisa de campo utilizando um questionário contendo perguntas abertas e fechadas, a pessoas diretamente ligadas ao assunto tratado.

Essa pesquisa foi realizada por meio de estudo de caso, uma vez que visa a descoberta de estudo acerca do lúdico na alfabetização, enfatizando a interpretação do contexto levantado, retratando a realidade de forma completa e real nas turmas de alfabetização na Escola Maria do Rosário Gondim de Sousa.

Foi proposto o objeto de estudo, na delimitação do problema, em que apresenta o lúdico enquanto recurso didático, em situações de aprendizagem no processo de alfabetização nas turmas da 1ª Etapa do BIA. Os pesquisadores relacionaram as necessidades encontradas diante das observações sobre a prática no contexto escolar onde atuam. Por isso trabalhou-se com laboratórios de jogos em três turmas no CEFMRGS da Rede Pública do Distrito Federal.

Ao definir os objetivos foi analisado o que se pretendia sobre a utilização dos jogos como forma de brincadeira. O objetivo geral diz respeito a reconhecer a

importância do jogo enquanto recurso didático visando favorecer um melhor desempenho do aluno na aprendizagem. Ao definir o objetivo geral foi analisado o que se pretendia sobre a utilização dos jogos como forma de brincadeira, dando uma idéia global e abrangente apontada pelo objeto de estudo.

Por fim, foi feitas a análise dos dados levantados e a elaboração do relatório, contendo as informações colhidas na coleta de dados documentais e na entrevista.

Há uma clara necessidade de buscar novas alternativas no processo pedagógico para amenizar as dificuldades apresentadas. Para isso foi escolhido o jogo como recurso de aprendizagem, onde as pesquisadoras por meio de questionário, do laboratório permitiram sensibilizar, chamar a atenção para a reflexão prática pedagógica dos professores que atuam na escola onde o projeto foi desenvolvido.

Quanto à elaboração da fundamentação teórica baseada nos autores escolhidos continuaram sendo um referencial de grande importância para a pesquisa.

O local da coleta de dados foi de fácil acesso por se tratar da escola onde atuam uma das pesquisadoras do grupo, mas houve resistência de alguns professores para responder os questionários. O questionário direcionado aos alunos foi feito um a um onde cada pergunta foi lida ao aluno, pois grande parcela ainda não sabe ler, eles gostaram de ter sido entrevistados e responderam as perguntas com bastante entusiasmo. O roteiro de observação fez com que os professores conhecessem e avaliassem melhor seu aluno. Ele constava de itens a serem observados e depois os pesquisadores puderam cruzar essas informações. Outro fator que deixou os pesquisadores receosos e preocupados foi o pouco tempo para realizar as atividades. O resultado do questionário aplicado aos professores já citado apresentou a seguinte conclusão: os professores reconhecem a importância do lúdico, mas nem todos o utilizam. A atividade realizada nas turmas, em método de laboratório e o questionário, proporcionou as crianças alegria e prazer, compartilhando suas emoções nas perdas e vitórias.

## **IV-ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**

A pesquisa de campo foi desenvolvida no Centro de Ensino Fundamental Maria do Rosário Goldin de Sousa da Rede Pública do Distrito Federal, que oferecem Educação infantil e Ensino Fundamental de 1ª a 4ª séries.

A partir da observação dos pesquisadores, no qual dois professores do grupo atuam em turmas da escola, pode-se constatar que a escola é composta de espaços internos e externos, com dois pátios, corredores e um campo sem estrutura que são utilizados para as ditas brincadeiras livres, que pela ausência de objetos ou cantos estimuladores, favorecem na grande parte do tempo em correrias e empurrões. Na sala de coordenação há vários brinquedos destinados ao desenvolvimento cognitivo, com blocos lógicos, encaixe, quebra cabeças, jogo da memória e dominó muitas vezes esquecidos. Os sujeitos da pesquisa foram três professores de 1ª etapa do BIA do Ensino Fundamental e noventa e nove alunos.

### **4.1 - Coleta dos dados**

#### **Questionário - Professor**

Foi aplicado um questionário para três professores que atuam na 1ª etapa do BIA da escola CEFMRGS, com o objetivo de sondar seus conhecimentos, interesses e utilização sobre o tema proposto.

A partir da coleta de dados e da tabulação realizada, foram possíveis algumas análises que contribuíram para a condução do trabalho.

**Questão 1** - Você trabalha de forma lúdica? Como define essa expressão?.

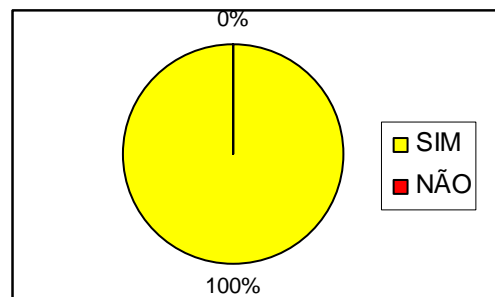
**Tabela 1.**



Opções	Quantidades de professores	Percentual
SIM	03	100%
Não	00	0%
Total	03	100%

### Gráfico 1.

Utilização do lúdico na pratica pedagógica.



De acordo com o gráfico 100% dos professores “trabalham de forma lúdica” e este percentual define esta expressão como ensinar de forma diferenciada e através de jogos e brincadeiras, utilizando-se de varias estratégias que envolvam movimentação com o corpo, equilíbrio, descontração, ou seja, combinação das várias capacidades envolva-os na ludicidade.Sendo assim esses professores afirmam que usam esse instrumento didático em sala de aula.

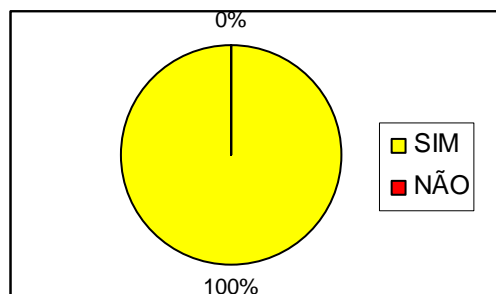
**Questão 2** - Em sua opinião é possível integrar o lúdico ao currículo do processo básico de alfabetização dac 1ª etapa do BIA?

### Tabela 2.

Opções	Quantidades de professores	Percentual
SIM	03	100%
Não	00	0%
Total	03	100%

### Gráfico 2.

Integração do lúdico ao currículo do processo básico de alfabetização da 1ª etapa do BIA.



Na questão 3, é visto que todos concordaram ser possível integrar o lúdico ao currículo do processo básico de alfabetização, acreditando-se que eles são conhecedores dos Parâmetros curriculares Nacionais, em que o aluno necessita desenvolver habilidades, atitudes e se integrar com as propostas de forma interdisciplinar. Segundo as respostas dos professores é necessário que em primeiro lugar ele tenha que entender o que acontece com cada aluno, ter um conhecimento teórico, ler, pesquisar e por em prática com segurança, sabendo o que para quê, não simplesmente, o jogo pó jogar, especificamente por brincar.

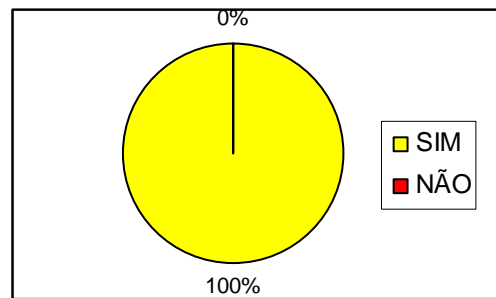
**Questão 3** - Você planeja trabalho envolvendo jogos nas séries iniciais? Como?

**Tabela 3.**

Opções	Quantidades de professores	Percentual
SIM	03	100%
Não	00	0%
Total	03	100%

**Gráfico 3.**

Trabalho envolvendo jogos nas séries iniciais.



O gráfico mostra que 100% destes professores admitem planejar o trabalho envolvendo jogos, revelando assim formas diversificadas de como planejar, seja por meio de recreações diferenciadas preferencialmente fora da sala de aula, seja indo atrás de atividades que venham a enriquecer e desenvolver o conhecimento de forma prazerosa, descontraída e lógica, ou seja até mesmo de uma forma curiosa, recuperando a própria história e seus próprios desejos infantis podendo assim ajudar a compreender melhor as necessidades da turma.

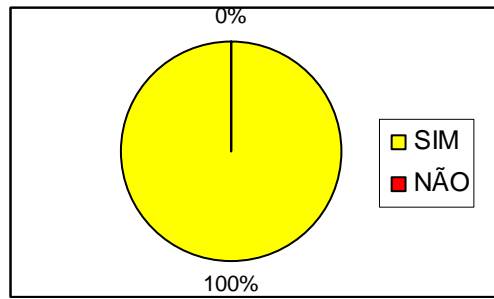
**Questão 4** - Você acredita que o movimento corporal é importante no processo de aprendizagem das crianças de 06 anos ? Que atividades você desenvolveria para isso?

**Tabela 4.**

Opções	Quantidades de professores	Percentual
SIM	03	100%
Não	00	0%
Total	03	100%

**Gráfico 4.**

O movimento corporal é importante no processo de aprendizagem.



De acordo com o gráfico 100% dos professores acreditam que o movimento corporal é importante no processo de aprendizagem das crianças de 06 anos, e que desenvolveriam a mesma através de brincadeiras dirigidas, envolvendo matérias concretos, atividades que possam correr, pular, equilibrar, pois acreditam que seja muito mais fácil para as crianças aprenderem, por exemplo, as letras A,B ou C brincando com o corpo, representando-as em grupos de dois ou três, do que sentados em frente ao quadro-negro.

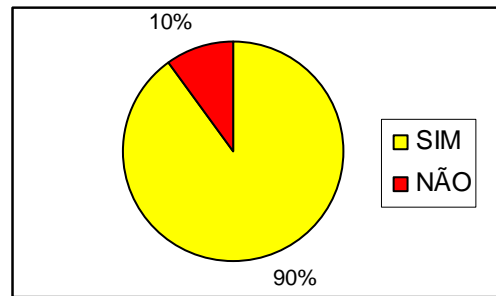
**Questão 5** - Você escolhe diferentes tipos de jogos para trabalhar a cooperação e afetividade nos alunos da 1ª etapa do BIA? Quais?

**Tabela 5**

Opções	Quantidades de professores	Percentual
SIM	02	90%
Não	01	10%
Total	03	100%

**Gráfico 5**

Escolha de jogos para trabalhar a cooperação e afetividade.



De acordo com o gráfico 90% dos entrevistados escolhem jogos diferenciados para trabalhar a cooperação e afetividades, tais como jogos em grupos, e que envolvam um maior contato entre crianças, e jogos que as regras exijam cooperação e concentração. E 10% responderam que não, pois acreditam que a cooperação e afetividade devem ser construídas no dia a dia, informalmente em sala de aula.

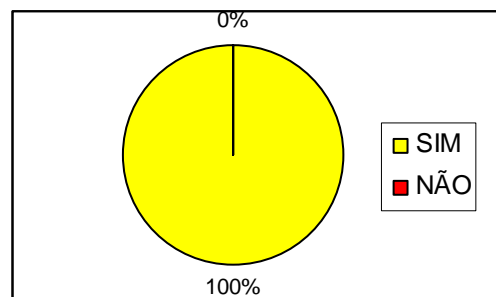
**Questão 6** - Você usa brincadeiras que desenvolvam a psicomotricidade nos alunos de 06 anos? Quais são?

**Tabela 6**

Opções	Quantidades de professores	Percentual
SIM	03	90%
Não	00	10%
Total	03	100%

**Gráfico 6**

Uso de brincadeiras que desenvolvem a psicomotricidade.



Observando o percentual, nota-se que os entrevistados admitem usar brincadeiras que desenvolvem a psicologia nos alunos de 06 anos, procurando utilizar jogos que estão relacionados aos movimentos corporais, lateralidade e equilíbrio.

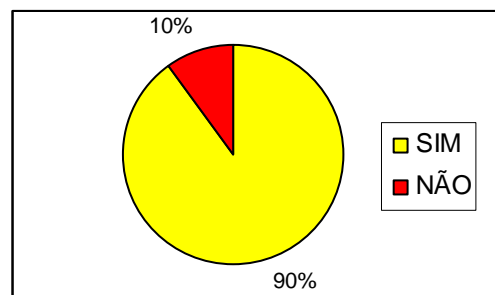
**Questão 7** - Cabe ao professor em sala de aula das séries iniciais estabelecer metodologias e condições para desenvolver um trabalho diferenciado no processo de aprendizagem?

**Tabela 7.**

Opções	Quantidades de professores	Percentual
SIM	02	90%
Não	01	10%
Total	03	100%

**Gráfico 7.**

Metodologias e condições para desenvolver um trabalho diferenciado.



Ao observar o gráfico acima percebe – se que 90% dos professores acreditam que cabe ao professor estabelecer metodologias e condições para desenvolver um trabalho diferenciado em sala de aula, pois alegam que é obrigação do mesmo oferecer várias opções para a criança adquirir conhecimento, abrindo – se para o uso do movimento corporal como um recurso de ensino aprendizagem, e que ele é quem tem um contato mais direto com aluno podendo assim identificar qual a melhor forma de se aplicar cada atividade. Já 10% são contrários a este fato dizendo que a

qualidade da gestão da vida da sala de aula depende também da construção de um coletivo consistente.

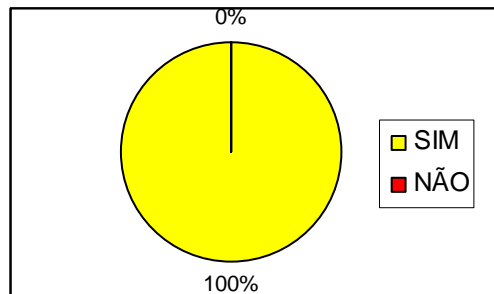
**Questão 8** - Você acredita que trabalhar de forma lúdica trás bons resultados? Porque?

**Tabela 8.**

Opções	Quantidades de professores	Percentual
SIM	03	90%
Não	00	10%
Total	03	100%

**Gráfico 8.**

Bons resultados no trabalho lúdico.



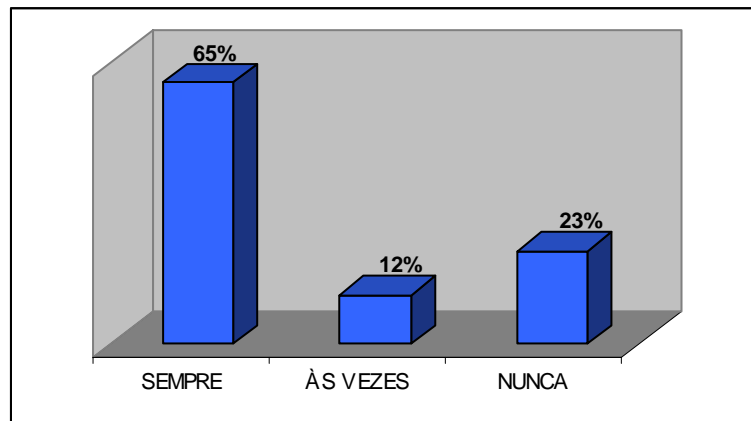
Segundo o gráfico acima, podemos perceber que 100% dos entrevistados acreditam que trabalhar de forma lúdica sempre trás bons resultados, pois prende melhor a atenção dos alunos trazendo excelentes resultados, sendo assim incentiva uma relação saudável com o próprio corpo e seu uso na aprendizagem.

### Questionário ou entrevista direcionado aos alunos

Foram aplicados um questionário com 4 perguntas direcionadas aos alunos de três turmas da 1ª Etapa do BIA da escola CEFMRGS, com cerca de 30 a 36 alunos cada.

**Questão 1** - Seu professor faz algum tipo de jogo ou brincadeira durante as aulas?

**Gráfico 1.**



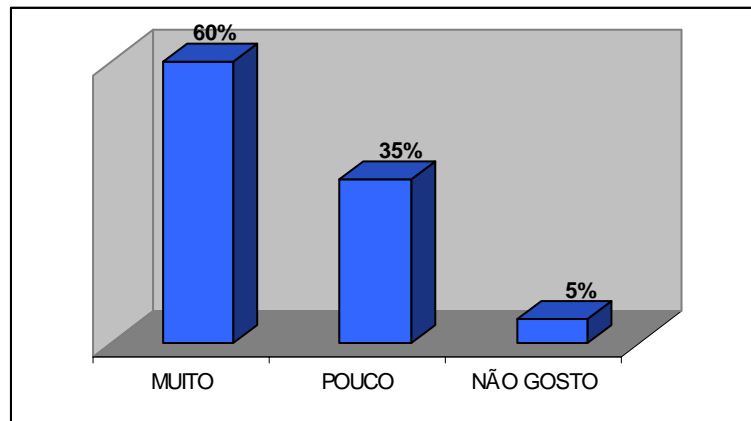
A maioria dos alunos (65%) afirma que seus professores fazem algum tipo de atividade lúdica durante as aulas. Outra parte (23%) diz que seus professores não utilizam atividades lúdicas e já uma minoria (12%) afirma que somente às vezes há alguma atividade deste porte.

Os alunos percebem a utilização das atividades lúdicas e a grande parte deles dizem tê-las em suas aulas.

**Questão 2** - Você gosta das aulas quando há jogos ou brincadeiras?

**Gráfico 2.**



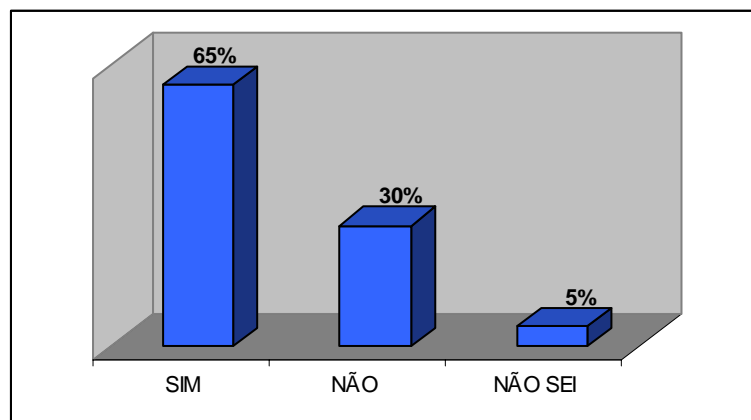


A maior parte dos alunos (60%) diz gostar das aulas quando há jogos ou brincadeiras. Alguns (35%) gostam pouco dessas aulas e apenas 5% afirmam não gostar das aulas quando há atividades lúdicas.

É clara a preferência dos alunos pelas atividades lúdicas, uma vez que os mesmos se sentem mais à vontade para desenvolvê-las, pois é algo que faz parte, naturalmente, de suas vidas.

**Questão 3** - Você acha que aprende mais quando há algum jogo ou atividade parecida nas aulas?

**Gráfico 3.**

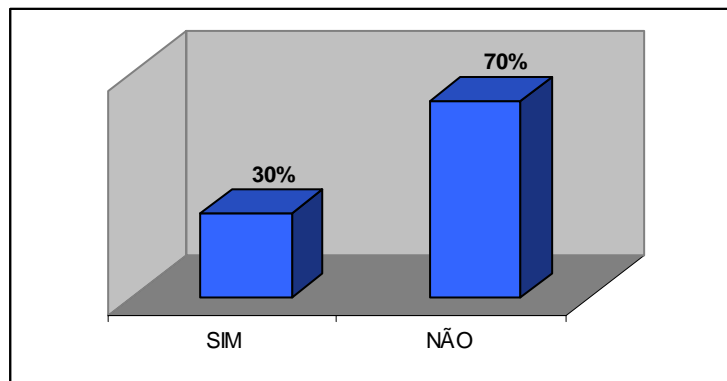


Os alunos (65%) dizem que aprendem mais quando há utilização de jogos e brincadeiras. 30% dizem que não aprendem mais quando há utilização dessas atividades e 5% não souberam responder.

Os próprios alunos reconhecem a facilidade de aprendizagem quando o professor faz uso de alguma atividade lúdica. O aprendizado, nesse caso, ocorre de forma natural.

**Questão 4** - Na escola ou na sua sala de aula tem material de jogos e brincadeiras?

**Gráfico 4.**



Apenas nas salas de 30% dos alunos possuem materiais lúdicos. Assim, as escolas de 70% dos alunos entrevistados não possuem materiais para atividades lúdicas.

Apenas pequena parte dos alunos, dizem ter material lúdico em sua escola. É uma situação lamentável. Pois, dessa forma, dificulta ainda mais o desenvolvimento do professor e impede que alunos tenham diferentes possibilidades de aprendizado.

## **LABORATÓRIO DE JOGOS – RELATÓRIOS**

Esse laboratório de jogos foi aplicado com o objetivo de despertar o interesse das crianças, promovendo seu aprendizado no processo de alfabetização da 1ª Etapa do BIA. Procurou também favorecer o relacionamento afetivo entre os alunos e destes mesmos com o professor, além de desenvolver a capacidade de observação e análise dos alunos pelos professores durante a realização das atividades lúdicas. Serão desenvolvidos dois tipos de jogos em forma de brincadeiras em três turmas da 1ª Etapa do BIA na seguinte seqüência: Prova de Fogo e logo após “Mamãe posso ir?”.

A primeira turma é composta por 36 alunos, a segunda por 30 e a terceira por 33.

Foram observadas as turmas de um modo geral se baseando na ficha de observação (anexa).

### **ATIVIDADE LÚDICA: PROVA DE FOGO**

O jogo Prova de Fogo tem o objetivo de desenvolver a atenção, concentração, agilidade, lateralidade e coordenação motora dos alunos, trabalhando assim o movimento corporal e senso de equipe.

#### **1ª TURMA**

No dia 25 de outubro de 2005, na turma da 1ª etapa do BIA do turno matutino do CEFMRGS, seguindo o método de laboratório, foi trabalhada a atividade lúdica: Prova de Fogo. Participaram da atividade 34 alunos dos 36 que fazem parte da turma, a faixa etária é de seis a sete anos.

O jogo se desenvolveu da seguinte forma: A prova consiste em passar por quatro tipos diferentes de obstáculos no menor tempo possível, ou seja, virar uma cambalhota no colchão, contornar os 5 obstáculos em ziguezague, passar sobre o

banco sem cair e passar também pelos bambolês saltando com um pé de cada vez (direito e esquerdo).

Foi observado que todos os alunos da sala demonstraram interesse pela atividade e mesmo os alunos que apresentam problemas disciplinares foram bem aceitos no momento da realização da atividade. Alguns alunos não sabem esperar a vez de participar, demonstrando impaciência na realização das em alguns momentos. Uma pequena parte da turma apresentou um pouco de timidez. Apesar dos problemas apresentados, o trabalho se desenvolveu com êxito porque as crianças demonstraram interesse e alegria na realização da atividade.

A atividade envolveu todos os alunos da sala onde eles desenrolaram a mesma de forma coletiva e com bastante empolgação. Partindo da reflexão de que alfabetizar não é simplesmente ensinar a traçar letras ou decodificar palavras, mas ajudar o aluno a construir habilidades necessárias para a construção do conhecimento.

## **2ª TURMA**

No dia 26 de outubro de 2005, na turma da 1ª Etapa do BIA do turno matutino no CEFMRGS, seguindo o método de laboratório, foi trabalhada a atividade lúdica: Prova de Fogo. Participaram da atividade 28 alunos dos 30 da turma, a faixa etária é de 6 a 7 anos.

O jogo se desenvolveu da seguinte forma: A prova consiste em passar por quatro tipos diferentes de obstáculos no menor tempo possível, ou seja, virar uma cambalhota no colchão, contornar os 5 obstáculos em ziguezague, passar sobre o banco sem cair e passar também pelos bambolês saltando com um pé de cada vez (direito e esquerdo).

Os alunos participaram com alegria e desenvoltura da atividade. E até mesmo aqueles encontram dificuldades em passar pelos obstáculos queriam brincar mais depois do recreio.

A turma demonstrou atenção e alegria na realização da atividade lúdica. As regras foram respeitadas devido à construção coletivas das mesmas, fazendo com que os alunos as compreendessem melhor.

### **3ª TURMA**

No dia 27 de outubro de 2005, na turma da 1ª Etapa do BIA do turno matutino do CEFMRGS, segundo o método de laboratório, foi trabalhada a atividade lúdica: Prova de Fogo. Participaram da atividade 26 alunos dos 33 da turma, a faixa etária é de 6 a 7 anos.

O jogo se desenvolveu da seguinte forma: A prova consiste em passar por quatro tipos diferentes de obstáculos no menor tempo possível, ou seja, virar uma cambalhota no colchão, contornar os 5 obstáculos em ziguezague, passar sobre o banco sem cair e passar também pelos bambolês saltando com um pé de cada vez (direito e esquerdo).

Os alunos desta turma foram bastante organizados, demonstraram interesse, tiveram trocas de idéias e comprometimento.

Esta atividade proporcionou as crianças um melhor entendimento e aceitação com o próximo, valorização e cooperação, o espaço físico e temporal foi muito bom.

Atividades como esta que exige a participação de toda a turma deve ser mais trabalhada em sala de aula para desinibir alguns alunos que precisam desse procedimento.

### **ATIVIDADE LÚDICA: “MAMÃE POSSO IR?”**

A atividade lúdica “Mamãe posso ir?” tem o objetivo de estimular a criatividade e a memória e desenvolver a capacidade de observação e concentração. Além de trabalhar com os animais em que retrata algo atrativo e interessante para as crianças.

### **1ª TURMA**

No dia 25 de outubro de 2005, na turma A da 1ª Etapa do BIA do turno matutino do CEFMRGS, seguindo o método de laboratório, foi trabalhada a atividade lúdica “Mamãe posso ir?”.

Nesta atividade o grupo escolheu um participante para ser a mamãe e o restante será a família, foi construído um dado com as seguintes descrições: um passo de girafa; dois passos de elefante; três pulos de sapo; quatro pulos de cangurus; cinco pulinhos de coelho; seis pulinhos de formiga. A mamãe ficou de um lado e os demais, do outro, e o objetivo foi atravessar o espaço marcado, de olhos vedados, e quem chegou primeiro ao lado da mamãe foi o vencedor, e uma por vez perguntou a mamãe:

\_Mamãe, posso ir?

\_Pode! (ela responde)

\_Quantos passos?

Ai, mamãe joga o dado e vê quantos passos serão.

Ex: \_Dois passos de elefante!

E assim, todos os participantes fizeram até que apenas um conseguiu chegar.

Logo que começaram a jogar houve uma grande euforia e alegria, e foi observada uma melhoria, pois as crianças não demonstraram timidez e não aconteceu nenhum caso de agressividade, alguns alunos não souberam lidar com a perda e perderam logo o interesse pela atividade. Os alunos foram organizados e bastante interessados, seguiram regras e instruções, tiveram senso de valorização e cooperação.

## **2ª TURMA**

No dia 26 de outubro de 2005, na turma B da 1ª Etapa do BIA do turno matutino do CEFMRGS, seguindo o método de laboratório, foi trabalhada a atividade lúdica “Mamãe posso ir?”.

Nesta atividade o grupo escolheu um participante para ser a mamãe e o restante será a família, foi construído um dado com as seguintes descrições: um passo de girafa; dois passos de elefante; três pulos de sapo; quatro pulos de cangurus; cinco pulinhos de coelho; seis pulinhos de formiga. A mamãe ficou de um lado e os demais,

do outro, e o objetivo foi atravessar o espaço marcado, de olhos vedados, e quem chegou primeiro ao lado da mamãe foi o vencedor, e uma por vez perguntou a mamãe:

\_Mamãe, posso ir?

\_Pode! (ela responde)

\_Quantos passos?

Ai, mamãe joga o dado e vê quantos passos serão.

Ex: \_Dois passos de elefante!

E assim, todos os participantes fizeram até que apenas um conseguiu chegar.

Logo que começou o jogo a turma ficou muito alegre, era algo diferente acontecendo em sala de aula. A cada vez que se jogava o dado era uma vibração só.

Por meio dessa atividade foi possível trabalhar a socialização dos alunos e integração dos mesmos.

De modo geral, foi observada a concentração dos alunos, percepção, quem participou com interesse e entusiasmo. Mesmo os alunos mais tímidos participaram e ajudaram os colegas que às vezes não sabiam como seriam alguns passos de certos animais. A atividade envolveu toda a sala, proporcionou interação de todos e eles conseguiram resolver problemas que aconteciam no decorrer da atividade. Por meio dessa atividade foi possível ensinar a todos que concentração é importante para ter uma boa aprendizagem e que com a ajuda dos colegas é possível tirar dúvidas.

### **3ª TURMA**

No dia 27 de outubro de 2005, na turma C da 1ª Etapa do BIA do turno matutino do CEFMRGS, seguindo o método de laboratório, foi trabalhada a atividade lúdica “Mamãe posso ir?”.

Nesta atividade o grupo escolheu um participante para ser a mamãe e o restante será a família, foi construído um dado com as seguintes descrições: um passo de girafa; dois passos de elefante; três pulos de sapo; quatro pulos de cangurus; cinco pulinhos de coelho; seis pulinhos de formiga. A mamãe ficou de um lado e os demais,

do outro, e o objetivo foi atravessar o espaço marcado, de olhos vedados, e quem chegou primeiro ao lado da mamãe foi o vencedor, e uma por vez perguntou a mamãe:

\_Mamãe, posso ir?

\_Pode! (ela responde)

\_Quantos passos?

Ai, mamãe joga o dão e vê quantos passos serão.

Ex: \_Dois passos de elefante!

E assim, todos os participantes fizeram até que apenas um conseguiu chegar.

Logo que começou a brincadeira houve um entusiasmo tão grande gerando muito barulho. Nenhum aluno demonstrou timidez nesse momento, no decorrer do jogo eles foram se organizando e ficaram mais atentos e interessados pela realização da atividade. Durante o desenvolvimento da atividade houve cooperação, enfim, muita integração para vencer o jogo.



## 4.2 ANÁLISE DOS DADOS

Foram levantados os percentuais relacionados às questões sobre a utilização do lúdico, apresentando contradições e revelações de acordo com o entendimento e prática dos professores pesquisados.

De um modo geral, demonstra que eles reconhecem a importância da utilização dos jogos como recurso didático, mas nem todos fazem uso na sua sala. O profissional da educação precisa desprender-se do discurso e da reflexão para a prática, fazer com que jogos e brincadeiras sejam acolhidos e praticados no contexto escolar.

Apesar da importância constatada da utilização do lúdico, poucos são os professores que a utilizam ou mesmo que acham importância em tal utilização.

De acordo com as anotações colhidas na reunião pedagógica os professores afirmam que “o espaço físico inadequado faz com que atividades lúdicas se tornem em correria e indisciplina”, “falta de materiais adequados para a utilização de jogos educativos na escola”. “E as salas superlotadas acabam tornando as atividades lúdicas em indisciplina”.

Não adianta a escola dispor de muitos brinquedos e jogos deslumbrantes e o educador não saber utiliza-lo, devendo sair do discurso queixoso a partir para o desafio de descobrir maneiras mais interessantes de lidar com a realidade.

Uma considerável parcela da garantia do sucesso de aprendizagem do aluno está nas mãos do professor. Por isso o profissional da educação deve assumir uma atitude positiva de reflexão e de mudanças constantes para tornar o ambiente escolar favorável para alfabetização de forma prazerosa e significativa.

### **4.3 DISCUSSÕES DOS DADOS**

Nesta pesquisa, a organização, análise e discussões dos dados coletados, ofereceram uma leitura à cerca dos mesmos, relacionados aos objetivos da pesquisa, ao referencial teórico apresentado e a prática pedagógica dos pesquisadores, construindo nos resultados da pesquisa.

Os jogos/brincadeiras quando bem aplicados e explorados de forma correta, tendem a contribuir no desenvolvimento motor, afetivos, cognitivos, morais e sociais da criança.

A pesquisa se concentrou em três categorias com sentido amplo em relação ao tema proposto:

\*O LÚDICO NO ENSINO APRENDIZAGEM;

\*O LÚDICO COMO PARTE INTEGRANTE DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM;

\*O JOGO E BRINCADEIRA: FATOR DE DESENVOLVIMENTO.

#### **O LÚDICO NO ENSINO APRENDIZAGEM**

Segundo Piaget (1994), as crianças de 3 a 6 anos de idade estão no estágio pré-operacional, ou seja, o desenvolvimento cognitivo, onde podem pensar em símbolos, porém não podem usar a lógica. Podem imaginar objetos, pessoas ou eventos usando apenas representações mentais. Nesse período, o que mais importa no uso de diferentes estímulos para a criança é explorar os jogos como recursos que reforçam a idéia de símbolos.

Howard Gardner examina mais ou menos essa mesma fase de desenvolvimento cognitivo da criança e suas análises diferem um pouco das de Piaget. Para Gardner, as habilidades cognitivas podem ser aceleradas e, grande parte das crianças desde que estimuladas coerentemente e em áreas de suas inteligências específicas, são ligeiramente mais competentes que Piaget imaginava, principalmente no que diz respeito aos jogos de linguagem.

Por isso, as escolas de ensino fundamental devem proporcionar condições às crianças para desenvolverem suas habilidades, devem apresentar uns projetos pedagógicos fundamentado, fornecendo experiências, estimulando seus sentidos e abrindo espaços para a ação infantil, para a música, a mímica, a arte, materiais táteis, jogos lógico-matemáticos, naturalistas e lingüísticos. É essencial que a educação seja plena de brincadeiras que gratifiquem os sentidos, levem ao domínio de habilidades, despertem as imaginações, estimulem a cooperação e a compreensão sobre regras e limites, e respeitem, explorem e ampliem os inúmeros saberes que toda criança possui quando chega à escola.

Não existe ensino sem que ocorra a aprendizagem. Para isso, é necessário que haja transformação através da ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno. O jogo entra nesse processo como uma ferramenta ideal da aprendizagem<sup>3m</sup>, uma vez que estimula o interesse do aluno.

O jogo ajuda a criança a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira possuem a mesma conotação, porém há uma diferença entre o caráter do jogo, que pode ser pedagógico ou apenas lúdico, diversão.

Segundo Antunes (2001, p. 38) “ os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória”.

Para Piaget (1994), o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Já Vygotsky (1997), diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo e nem passivo: é interativo.

Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Dessa maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

Para Vygotsky (1997 p. 32) “ o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança.” Ele afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, é o que a pessoa traz consigo, já a proximal só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas mais “capazes” que já tenham adquirido esse conhecimento. Piaget (1994) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Portanto, com relação à pesquisa, houve a justificativa das respostas por parte dos entrevistados, onde os professores relataram os pontos positivos e negativos da utilização do jogo no processo de aprendizagem. E que nos fez observar que os educadores pesquisados procuram atribuir a outros fatores a barreira existente para a não utilização do lúdico na sala de aula. Questão que nos faz refletir que o professor deve deixar o comodismo e sair a buscar novos caminhos, novas metodologias para tentar amenizar as dificuldades de aprendizagem. Pois, observou-se que mesmo nas questões sobre a utilização do lúdico como facilitador do processo de aprendizagem, a

interação do lúdico currículo do processo básico de alfabetização das séries iniciais e melhoria no desempenho da aprendizagem após a utilização do lúdico, foram considerados de maneira afirmativa, demonstrando o conhecimento teórico dos professores pesquisados e se acomodando na tentativa de inovar a prática pedagógica.

De nada adianta compreender a importância da utilização do lúdico, é preciso transforma-lo em realidade. Piaget descreve que o professor deve deixar de ser apenas um mero transmissor de conhecimentos e que incentive a pesquisa e o esforço, ao invés de se fornecer informações prontas para o aluno. Enfim, colocar em prática o que já conhecem na teoria.

Na visão sócio-histórica de Vygotsky (1997), a brincadeira / jogo é uma atividade específica da infância, em que a criança recreia a realidade usando sistema simbólico. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento, determinado pela capacidade de desenvolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Para Liberman (citado por ROSAMILHA, 1979, p. 5), “o lúdico é um traço da personalidade que persiste da infância até a juventude e idade adulta, com função muito importante no estilo cognitivo dos indivíduos”. Essa mesma autora apresenta os três componentes que julga importante no lúdico: a alegria manifesta, o senso de humor e a espontaneidade. Tem-se, também, uma enorme variedade de classificação dos jogos de acordo com alguns autores:

Wallon (citado por ROSAMILHA, 19779, P. 49-50), considera os seguintes tipos:

**a) Jogos funcionais:** conduzem ao exercício gratuito de funções psicológicas emergentes, sejam mais tipicamente físicas, sejam sensoriais, sejam como derivativos da tonicidade<sup>3</sup> muscular. Até as saídas da classe por parte das crianças caracterizam este último tipo. Aos poucos vão incluir as normas e regras. Assim, a corrida pela corrida é enriquecida pela corrida para perseguir o colega (pega-pega, mocinho-

bandido). O jogo de bola passa a incluir a destreza no seu manuseio. Aos poucos se incluem, pois, nestes jogos as normas e o desejo de afirmação.

**b)**Jogos de ficção ou imitação: brincar de papai e mamãe, de boneca, de casinha, de vaqueiro, de trem, de avião. A partir dos 6-7 anos as crianças param de realizar jogos deste tipo quando observadas pelo adulto. A evolução alcança depois a fase da dramatização, com o sentido de afirmação diante dos colegas e adultos.

**c)**Jogos de aquisição: a criança olha, escuta, pergunta. É o caso das gravuras, televisão, disco, paisagem, coleções de selos, etc.

**d)**Jogos de fabricação: combinar, cortar, modelar, construir coisas e objetos, jardinagem, bordado, costura, desenho.

Caillos (citado por ROSAMILHA, 1979, p. 51-52), classifica os jogos pelas formas que assume:

\*Livre: o participante não pode ser “obrigado”, pois pode perder o “divertimento”, o aspecto recreativo.

\*Separada: circunscrita no tempo e no espaço, antecipadamente.

\*Incerta: no seu desenrolar não há determinação prévia do resultado, havendo necessidade de certa “inventividade” da parte do jogador.

\*Improdutiva: nada criado, sem elementos novos.

\*Regulada: submetida a convenções que suspendem leis comuns e que instalem novas momentaneamente.

\*Fictícia: acompanhada da consciência específica da realidade secundária ou de franca irreabilidade em relação à vida corrente.

Já para Piaget(citado por ROSAMILHA, 1979,P.60),os jogos e os brinquedos se classificam da seguinte forma:

- \*Jogos práticos (brinquedo funcional): são explorações sensoriais-motoras.
- \*Jogos simbólicos: há dramatização e substituição de ações. Aos poucos vão incorporando a imitação e passando a ser brinquedos sócio-dramáticos.
- \*Jogos com regras que continuam até a fase adulta: a criança precisa saber seguir as regras ou compreende-las.

Para Piaget, o verdadeiro jogo são aqueles tidos como simbólicos, onde ele vê a existência de uma verdade subjetiva. Existem, ainda outras definições / classificações apresentadas por diferentes autores, variando de acordo com a forma, a funcionalidade, etc.

### **O LÚDICO COMO PARTE INTEGRANTE DO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM**

A Educação representa um marco de intervenção inigualável para desenvolver uma grande quantidade de conteúdos educativos através de jogos.

Em qualquer campo de estudo, habilidades ou procedimentos, que um educador vá aplicar, com crianças, é preciso em primeiro lugar, desse profissional, o conhecimento, para estimular essas crianças dominar estratégias espontâneas e poderem ampliá-las e usá-las de maneira consistente.

E não é diferente com a abordagem do lúdico nas classes de alfabetização; o que torna uma ferramenta indispensável para melhor aproveitar a brincadeira como condição para uma prática pedagógica de qualidade. Quando as crianças estão envolvidas em uma atividade lúdica e natural, dispondo da oportunidade de demonstrar seus conhecimentos de forma espontânea. Elas ampliam seus conhecimentos, compreendendo que pode e deve intervir no meio; ao selecionar temas, confeccionar os jogos, estabelecer regras e o modo de jogar, ela é estimulada à atividade e à iniciativa, tornando autora do seu conhecimento, e não mera receptora.

Entretanto, ao observar os professores A, B, e C na aplicação dos jogos citados em apêndices, constatamos que a questão lúdica é pouco estudada por ambos, ou melhor, não é dada muita importância, sendo que não é citada em seus registros diários e planejamentos observados. Embora, a maioria das respostas tenha sido (SIM) nos procedimentos e habilidades dos mesmos não constam atividades que fundamente suas respostas.

Apesar de que a brincadeira faz presente na escola nas mais variadas situações. Na prática pedagógica, o que mais se observa é que não é mito para muitos educadores e sim realidade que “Criança vai à escola para aprender, e não para se divertir”. Pois as mesmas aplicam o lúdico, mais voltado para desenvolvimento cognitivo ou introduzir conteúdos formais; diz-se que brincar é uma forma de aprender, privilegiando-se assim a atividade cognitiva implícita na brincadeira, em detrimento de seu caráter lúdico.

Brincar é sem dúvida, uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar, transformar-se, Ser. Na escola, a despeito dos objetivos do professor e de seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança com o todo. É prática social, atividade simbólica, forma de interação com o outro.

Pela observação na coleta das respostas, podemos afirmar, que esses educadores, ainda que inconscientemente, enfocam de forma empírica suas ações pedagógicas; pois os mesmos abordam o lúdico, ou melhor, apresentam, levam prontas as atividades e nem tão pouco aceitam, questionam as idéias das crianças, transmitem as regras e exigem que as cumpram, sem dá oportunidade vez aos alunos a questionar, mudar ou criar novas regras ou situações de interação com o outro.

É importante que as atividades lúdicas invadam as práticas docentes nas salas de aula, aproveitando todos os momentos para proporcionar aos alunos o acesso ao desenvolvimento, por que ler e escrever são ações mentais decorrentes da função simbólica. É necessário repensar teorias e práticas; ir buscar pelo saber acompanhada de movimento. É importante também que o docente passe a se perguntar, por exemplo, qual o motivo que o levou a querer dedicar sua vida ao trabalho com



crianças. Reveja sua história, sua infância e encontre a resposta. A final toda criança precisa ter oportunidade de se expressar com o corpo, interagir com a natureza e não só ficar presa em uma cadeira diante de um quadro.

Podemos transformar o cotidiano, abrindo assim, o caminho para novas conquistas, precisamos aprender essa capacidade de virar o mundo do avesso e de dar outro sentido às coisas para fazer diferente do que é convencional, habitual.

Brincar é meio de expressão, é forma de interagir-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras pessoas, a criança aprende a dar e a receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a compartilhar momentos bons e ruins, a ter tolerância e respeito, enfim, desenvolve a sociabilidade. Através dos jogos, o raciocínio é treinando de forma prazerosa.(SANTOS, 1997, p. 56).

O uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças seus interesses e esquemas de raciocínio próprio. E haveria outras coisas que as interessassem mais do que a brincadeira?

Assim quando se fala no lúdico e no brincar, não está se falando em algo fútil e superficial, mas de uma ação que a criança faz de forma autônima e espontânea, sem o domínio direcionador do adulto. Entende-se que utilizar metodologia lúdica, do tipo de jogos, histórias, dramatização e manifestações artísticas, venha a atrair e motivar a criança a participar. Esta participação espontânea faz com que ela se torne uma “pesquisadora” consciente do objeto de ensino, objeto que os educadores colocam ao seu alcance. Dessa forma gerencia-se o aprendizado à medida que escolhe-se o que se coloca à disposição desta pesquisa, o contudo que se julga importante e estar no momento adequado para o aluno aprender.

Esta forma contraria as metodologias passivas, onde o aluno tido como um mero receptáculo do saber e a certeza da absorção do conhecimento ficam meio nebulosos.

Segundo Huizinga, um dos grandes filósofos que escreveu sobre as questões lúdicas, jogo é:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, Dentro de um fim em si mesmo, acompanhado de um Sentimento de tensão e alegria e de uma consciência. De ser diferente da “vida quotidiana”.

(HUIZINGA, 1971, p. 54)

Esta definição apresenta quatro elementos:

- 1º-** É livre, não está ligado à noção de dever, obrigatório;
- 2º-** Tem objetivos e regras próprias;
- 3º-** Tem uma limitação de tempo e de espaço e é jogado até o fim dentro desses limites;
- 4º-** É uma evasão temporária da vida real para uma atividade temporária.

Em relação à forma com que as crianças se relacionam com as regras em um jogo, Piaget, (1994, p. 83), demonstrou que o jogo proporciona relações sociais completas, onde a pequena comunidade age sob o domínio de regras que aprenderam ou que ela mesma desenvolveu.

O terceiro e o quarto elemento se completam, pois quando o professor nomeia que “agora iremos fazer um jogo” ou “ agora irei contar uma história para vocês”, ele já estabelece que será dedicado um tempo determinado para isso e automaticamente todos percebem que farão um “evasão da realidade”.

Posto que o professor adotando estes elementos irá trazer o lúdico para dentro da sala de aula, resta perguntar que vantagens isto trará? E o aprender como é que fica?

Respondendo primeiro a última pergunta, ou seja, como é que o aluno irá aprender com isso: introduzindo conteúdos que se deseja passar no escopo da

brincadeira. É a histórias que precisa de algumas contas simples para se desenrolar, é o jogo de memória que, em lugar de figuras, usa sinônimo, é a corrida onde cada estado persegue a sua capital, e assim por diante.

No Brasil, começam a surgir bons livros que orientam para esta nova ferramenta educacional, mas “montar” uma atividade assim, não é tão difícil como pode parecer em primeiro momento. O que precisa é que o educador esteja realmente convencido de que esta é uma ferramenta útil e que ele terá vantagens em aplicar, precisa ser aquele educador “meio criança”, que não esqueceu sua infância, seu tempo de menino(a), e que também se diverte com isso, que conhece as preferências da faixa etária que trabalha.

Esta forma de ver o papel da educação está de acordo com o conteúdo dos Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente no tocante aos Temas Transversais, para o ensino fundamental. Estes parâmetros dirigem os focos principais para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno não deve somente absorver conteúdos, mas necessitam desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento.

Para que isto seja possível, os PCNs contemplam, além das disciplinas tradicionais, assuntos como ética, pluralidade<sup>4</sup> cultural, saúde, meio ambiente e educação sexual.

Estes novos parâmetros têm também como principal preocupação que esta gama de assuntos seja transmitida de forma transversal. O jogo e as atividades lúdicas, em geral, podem ser o principal veículo para atender estas propostas, isto porque as diferentes interações que um jogo pode encerrar, o uso de elementos desafiantes e externos, as diferentes temas, de forma interdisciplinar e, sobretudo, com maior adesão e participação dos meninos e meninas.

Assim, em uma época em que se fala muito das inteligências múltiplas e que se valoriza, nos alunos e no ser humano em geral, aspectos como a criatividade, a cooperação, o senso crítico e o espírito empreendedor, os jogos aparecem para, de forma hábil, proporcionarem o desenvolvimento de múltiplas capacidades.

## **JOGO E BRINCADEIRA: FATOR DE DESENVOLVIMENTO**

Qualquer pessoa que tenha observado o brincar durante algum tempo reconhece que, para as crianças este é um instrumento essencial de aprendizagem e crescimento.

Os educadores que compreendem isso têm mais chances de produzir cidadãos equilibrados para o futuro, assim como crianças mais felizes no presente.

Entre as várias aprendizagens desenvolvidas durante a aplicação dos jogos citados em apêndices, podemos destacar as seguintes:

AUTONOMIA: a maior conquista da turma foi a autonomia sobre a própria aprendizagem. O que de início partiu de nós professores passou a ser definido pelas crianças, que aumentaram seu potencial de intervir na própria aprendizagem e na do outro, alternando-se entre os papéis de ensinantes e aprendizes.

COOPERAÇÃO E RESPEITO: a cooperação e o respeito foram valores fortemente interiorizados pelo grupo, o respeito às regras e a vez do outro eram sempre lembrados pela turma. Como as crianças tinham de tomar decisões e resolver conflitos, a idéia de estar construindo algo para si e para os demais era ressaltada, buscando-se uma solução em comum. Elas tinham a preocupação de ajudar e incentivar umas às outras.

APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: é possível modificar e contextualizar o ato de aprender, observando-se como o comportamento das crianças varia de acordo com o estímulo que oferecemos. Partir do conhecimento prévio das crianças ajuda a envolvê-las produtivamente nas atividades. Nos jogos, as aprendizagens ocorrem de forma natural, pois fazem parte do contexto da criança. O erro torna-se um desafio e um incentivo ao conhecimento, contrariando situações em que age como propulsor do fracasso e do medo de aprender.

INTERAÇÃO ENTRE TEORIA E A PRÁTICA: o registro de cada atividade despertou em nós um olhar mais criterioso sobre o desenvolvimento de cada criança e sobre nosso fazer pedagógico. À medida que fomos vendo os resultados positivos, tivemos maior segurança para propor novas experiências.

Os conteúdos atitudinais e procedimentais estiveram presentes em todos os jogos nos momentos de seleção, construção, elaboração de regras e no ato de jogar, envolvendo aspectos como cooperação respeito, autonomia, solução de problemas, valores éticos e decisão coletiva.

Todos os jogos aplicados foram construídos e suas regras estabelecidas coletivamente, estimulando-se o desenvolvimento de múltiplas competências: análise, decisão, planejamento, exposição de idéias, participação ativa e respeito ao outro.

Jogávamos no grupo maior ou em grupos pequenos e, sempre que necessário, recorriamos às regras que haviam sido estabelecidas.

Um fato que queremos ressaltar de extrema importância, que ocorreu durante a aplicação dos jogos com as turmas de alfabetização de 6 anos, foi a curiosidade das turmas de 4ª série, ao pedirem para participar também das atividades. O que nos fez pensar o quanto faz falta às atividades lúdicas nas escolas.

Quando damos à criança oportunidade de criar, soltar sua imaginação e fazer do seu dia-a-dia uma novidade constante, não há desânimo... Precisamos resgatar a fantasia que a realidade roubou delas. Convida-las a olhar o sol, o céu, ouvir, conversar, curtir seus dias de modo diferente, preencher seus vazios, criar, alegrar-se com sua vida.

Reconhecemos que as dinâmicas, brincadeiras, atividades corporais são construtivas desde que sejam respeitadas as diferenças de ordem física e de desempenho, sem que haja quaisquer tipos de discriminação.

“Não é somente o acúmulo de conhecimentos que é importante, mas também o modo pelo qual esse conhecimento é utilizado para produzir idéias e soluções novas”.

(Samuel A. Krik, 1991)

Assim realizamos este trabalho concordando com Edgar Morim quando ele afirma que “é preciso ensinar a identidade terrena, a paz, a esperança”, para possibilitar a transformação da educação para atender seu maior objetivo: a reconstrução do homem e do mundo por meio do resgate da cidadania.

Estamos certas de que nosso trabalho representa um ponto de partida para a prática de uma pedagogia transformadora, aquela que permite que as informações adquiridas no decorrer do processo de aprendizagem se tornem possibilidades de ações para a recriação de uma realidade que promovam mudanças fundamentais na cultura das escolas, permitindo que os educadores e educandos incorporem novas teorias às suas crenças e vivências, transformem a aprendizagem em um processo flexível, potencializador das inteligências e dos valores humanos.

Nos relatos da observação o lúdico aparece como uma atividade interessante, confirmando o que os pesquisadores já vivenciam nas suas práticas pedagógicas e os estudos realizados durante a pesquisa. Foi observada a importância da construção da explicação das regras na realização das atividades lúdicas. Nessa atividade foi constatada a necessidade de se trabalhar o lúdico com maior frequência na sala de aula. E nas três turmas foi observado que é preciso uma explicação mais detalhada das regras na sala de aula. A participação das crianças no jogo de regras tornou explícita a compreensão que elas tem do jogo e da vida, a importância de alcançar um objetivo, vencendo as barreiras encontradas e tentando supera-las.

As atividades lúdicas realizadas no laboratório tiveram um resultado gratificante, observando seus alunos brincando, os professores que participaram do laboratório puderam constatar as lideranças do grupo e temas que estão mobilizando o interesse dos mesmos.

Este trabalho abriu um espaço para a interação dos professores e a confronto para outros, exigindo um repensar no processo de ensino. Educar não se restringe somente a transmitir informações ou apontar um caminho, aquele que o educador considera certo, mas ajudar o aluno a aceitar-se e saber aceitar os outros com respeito.

## **V-CONSIDERAÇÕES FINAIS, PROPOSTAS E SUJESTÕES.**

A realização da presente pesquisa possibilitou identificar a importância que os jogos e brincadeiras podem trazer aos alunos. No entanto, para que isso ocorra, é necessário que os mesmos sejam usados de forma responsável, com um objetivo determinado e com atividades que estejam de acordo com a faixa etária, com o nível de desenvolvimento da criança e com o conteúdo abordado.

A realização da pesquisa de campo mostrou a realidade da escola e da formação profissional.

Percebe-se que aqueles professores que, geralmente, não desenvolvem atividades lúdicas em suas aulas, não o fazem por não conhecerem, por não saberem. No entanto, aqueles que puderem ter algum conhecimento a cerca do assunto e conseguiram perceber a importância e a contribuição que a ludicidade traz aos seus alunos, certamente, utilizam com frequência esse tipo de atividade.

O lúdico é a forma criativa e descontraída de aprender. Apreende a atenção da criança, desperta o interesse e faz com que ela desenvolva suas potencialidades de forma natural. Traz contribuições a nível intelectual, motor, cognitivo, cultural, etc.

Os jogos e brincadeiras são instrumentos eficazes no processo de ensino-aprendizagem, podendo ser utilizados em qualquer etapa, com pessoas de qualquer idade, qualquer nível social ou cultural.

Porém, não há nas escolas o preparo para tal, tanto dos professores, quanto da direção, da escola em si. Não há material, nem espaço e nem incentivo. Com isso, perde o aluno, perde o professor, perde a escola.

É preciso reestruturar a educação e o que ela envolve. É preciso comprometimento, aprendizagem e renovação constante do corpo docente. Brincar é coisa séria e deve ser entendida e encarada como tal.

Ficam registradas aqui também algumas indagações que poderão ser pesquisadas:

- O lúdico realmente faz a diferença na alfabetização?

- O lúdico deve ser reconhecido como um facilitador de aprendizagem?
- O que o sistema oferece em relação a este tema ao profissional do ensino?

Este capítulo traz algumas sugestões de brincadeiras e jogos, contendo o objetivo e o desenvolvimento de cada uma.

Cada sugestão apresentada pode ser adaptada de acordo com a idade das crianças, com a necessidade de cada turma, com os materiais disponíveis ou com o objetivo desejado.

## **1 - BATATA QUENTE**

- **Objetivos:**

- Coordenação Visomotora;
- Atenção.

- **Desenvolvimento:**

Sentar em círculo. Um participante fica no centro segurando uma bola que estará representando a batata quente. Quem estiver no centro joga a “batata” para uma criança do círculo, dizendo: - Batata Quente!”.

A criança que receber a “batata” deve jogá-la imediatamente para outro participante, e assim sucessivamente, até que todos tenham a oportunidade de pegar e lançar a “batata”. Reinicia-se com outra criança no centro do círculo.

## **2 - COELHINHO NA TOCA**



➤ **Objetivos:**

- Coordenação motora ampla;
- Atenção.

➤ **Desenvolvimento:**

Os participantes formam um grande círculo, divididos em trios. Dois dos participantes devem ficar de mãos dadas, formando a toca, e o terceiro fica no meio, representando o coelhinho. No centro do círculo ficam duas ou mais crianças que serão os coelhinhos sem toca.

Há sinal combinado, todos os coelhinhos mudam de toca e as crianças que estiveram no centro do círculo devem tentar ocupar uma das tocas vagas. Os que ficarem sem toca irão para o centro, dando continuidade ao jogo.

### **3 - DANÇA DAS CADEIRAS**

➤ **Objetivos:**

- Coordenação motora ampla;
- Orientação espacial;
- Discriminação auditiva;
- Atenção.

➤ **Desenvolvimento:**

Colocar, lado a lado, tantas cadeiras quantos forem os participantes, menos uma, formando duas colunas de cadeiras, uma de costas para outra. Os participantes ficam enfileirados em volta das cadeiras. O animador coloca uma música ou bate

palmas, enquanto todas andam ao redor das cadeiras e bem próximos a elas. De repente, o animador pára a música ou as palmas e cada jogador deve sentar-se na cadeira mais próxima de si. Aqueles que ficarem de pé será eliminado.

Tira-se uma cadeira em cada rodada e o jogo recomeça com um menor número de crianças e de cadeiras. Vence o jogo quem conseguir sentar até a última rodada, quando restar apenas uma cadeira.

#### **4 - DESVIE DAS GARRAFAS**

➤ **Objetivos:**

- Coordenação visomotora;
- Atenção;
- Orientação espacial;
- Equilíbrio.

➤ **Desenvolvimento:**

Colocar várias garrafas de plástico vazias, uma ao lado da outra (o espaço entre elas será determinado de acordo com a habilidade das crianças). Os participantes devem formar duas filas afastadas vários metros das garrafas. O primeiro participante de cada lado, deve lançar uma bola fazendo-a deslizar pelo chão na direção do espaço existente entre as garrafas, passando pelo espaço entre elas.

O jogador que lançar a bola deverá, depois, pegar e entrega-la ao companheiro de trás, que irá proceder da mesma forma. Vence a equipe que derrubar o menor número de garrafas.

#### **5 - DESMANCHA NÓ PELA DIREITA**

➤ **Objetivos:**

- Raciocínio na solução de situações problemas;
- Socialização;
- Atenção.

➤ **Desenvolvimento:**

Pedir aos alunos que façam uma roda dando as mãos e que observem quem está a sua direita.

Depois, pedir para que soltem as mãos e se misturem no meio da roda até que o professor peça parar. Os alunos deverão ficar no lugar que estão e dá a mão direita ao colega que estava a sua direita no início.

Desenrolar o nó que se formou até voltar a roda novamente.

## **6 - GALOPANDO E SALTANDO**

➤ **Objetivos:**

- Desenvolver a rapidez de reação;
- Habilidade de corrida;
- Salto em altura;
- Atenção;
- Equilíbrio.

➤ **Desenvolvimento:**

Deverão ser colocados cubos ou caixotes de diferentes alturas e tamanhos espalhados pela sala. As crianças iniciarão correndo por entre os obstáculos que encontrarem no caminho. A um novo sinal, voltarão a correr por entre os obstáculos.

Obs: Os obstáculos mais baixos poderão ser agrupados de dois em dois para as crianças saltarem em extensão.

## **7 - IMITANDO OS ANIMAIS**

### **➤ Objetivos:**

- Desenvolver as habilidades de dramatização e iniciativa;
- Desenvolver a agilidade na corrida;
- Autodomínio;
- Lembrar os sons produzidos pelos animais.

### **➤ Desenvolvimento:**

Traçar uma linha no chão e colocar as crianças atrás dela. Ao sinal do professor, todos devem partir depressa até um local previamente determinado, imitando o animal escolhido.

Retornam correndo ao local de partida. O primeiro a chegar, escolhe o próximo animal a ser imitado.

## **8 - JOGO DE FORMAR GRUPOS**

### **➤ Objetivos:**

- Atenção;
- Discriminação auditiva;
- Linguagem.

### **➤ Desenvolvimento:**

Andar ou correr à vontade pelo pátio. Dado o sinal de início, a professora diz, por exemplo: grupo de 2. Os jogadores procuram um par e continuam andando ou correndo de mãos dadas.

Depois, a professora pode dizer: - Grupos de 3. E os jogadores se agrupam em trios – Grupos de 6. E os participantes se agrupam em 6. Os que não conseguirem se agrupar a cada comando dado pela professora, vão sendo eliminados. Serão considerados vencedores aqueles que conseguirem se agrupar até o final do jogo.

## **9 - MARCHA DOS JORNAIS**

### **➤ Objetivos:**

- Coordenação motora ampla;
- Orientação espacial;
- Orientação temporal.

### **➤ Desenvolvimento:**

Traçar no chão duas linhas, afastadas 12 metros uma da outra. Os participantes ficam lado a lado, atrás da linha de partida, segurando duas folhas de jornal. Ao sinal de início, os jogadores colocam no chão, à sua frente, uma das folhas de jornal, e pisam sobre ela, apanham a que ficou atrás, para tornar a coloca-la no chão, à sua frente, e assim sucessivamente, até atingir a linha de chegada. Assim, os jogadores se deslocam pisando alternadamente, sobre uma folha e outra, até o final do percurso. O trajeto deve ser feito em linha reta, evitando que um concorrente barre no outro. O vencedor será aquele que atingir a linha de chegada em primeiro lugar.

## **10 - QUEM ESTÁ DIFERENTE**

➤ **Objetivo:**

- Observação;
- Atenção;
- Discriminação visual.

➤ **Desenvolvimento:**

Formar um círculo. Um participante fica fora da roda com os olhos vendados. Todas as crianças adotam a mesma posição, menos uma que permanece diferente das demais. A um sinal, o jogador retira a venda e procura encontrar, no círculo, quem apresenta uma posição diferente das demais.

Inicialmente, a posição da criança diferente deve ser de fácil reconhecimento, mas depois a dificuldade vai aumentando.

## 11 - RAPOSA GULOSA

➤ **Objetivos:**

- Percepção visual;
- Percepção auditiva;
- Atenção;
- Esquema e expressão corporal.

➤ **Desenvolvimento:**

Dois círculos concêntricos. Um gira para direita e o outro para a esquerda, cantando a música: “Era uma raposa gulosa, comia capim, de tanto comer capim ficou com a mãozinha assim, assim, assim”.

Repetir a música citando outras partes do corpo, realizando um gesto para cada parte, continuando a posição até o final da música.

## **12 - SALTO DE OBSTÁCULO**

### **➤ Objetivos:**

- Coordenação motora ampla;
- Orientação espacial;
- Orientação temporal;
- Atenção.

### **➤ Desenvolvimento:**

Traçar, no chão, a linha de partida. Os participantes se dividem em duas filas formando duas equipes com o mesmo número de elementos que ficam atrás da linha demarcada. À frente de cada equipe colocar dois ou três objetos afastados alguns metros uns dos outros (tijolo, caixa de papelão etc). Entregar para o primeiro jogador de cada coluna uma bola. Dado um sinal de início, o primeiro jogador de cada coluna sai correndo segurando a bola, salta os obstáculos que estão à frente de sua coluna e volta saltando os mesmos obstáculos. Entrega ao segundo jogador a bola e vai para o final de sua fila. O segundo jogador procede da mesma maneira e assim sucessivamente, até o último participante de cada coluna. Quem deixar a bola cair durante a corrida, deverá pega-la antes de continuar o percurso.

Vence a equipe que terminar primeiro.

## CRONOGRAMA – MONOGRAFIA II

<div>Meses</div> <div>Atividades</div>	Outubro															Novembro																					
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
Estudo das orientações UniCEUB. Para TCC	<div></div>																																				
Desenvolvimento das pesquisas			<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>			<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>																						
Elaboração dos elementos textuais										<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>			<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Elaboração dos elementos pós-textuais																														<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	
Elaboração dos elementos pré-textuais																														<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	
Reuniões de orientações	<div></div>							<div></div>							<div></div>							<div></div>						<div></div>								<div></div>	<div></div>
Reuniões do grupo de trabalho			<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>			<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>			<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Entrega da Monografia II																																			<div></div>		



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Vozes, 2001.

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**, volume 7, 1997.

DISTRITO FEDERAL (BRASIL). Secretaria do Estado de Educação. **Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal: Ensino Fundamental – 1ª a 4ª série**. 2ª edição, 2002.

FERREIRO, Emília. **Os filhos do analfabetismo**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1990.

KAMIL, Constance e DEURIES, Rheta. **Piaget para a educação pré-escolar**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1992.

KAMIL, Constance. **Jogos em grupo na educação infantil**: implicações da teoria de Piaget/Constance Kamil e Retha Dévries: tradução Marina Célia Dias Carrasqueira; prefácio Jean Piaget. São Paulo, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.

MACEDO, Lino de, SÍCOLI, Ana Lúcia e PASSOS, Norimar Criste. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre, Artes Médicas, 2000.

OLIVEIRA, Manta Kohl, **Vigotsky, aprendizado e desenvolvimento – Um passo histórico**. Editora Papiros, 1992.

PIAGET, Jean. **A informação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar. 1975.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1974.

SANTOS, Santa Marli Pires do (org.). **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997. 141 p.

TEIXEIRA, F.E. **Psicologia da Criança e do Adolescente**. Modulo 3. **Educação e Movimento**. Módulo 5. . Módulo 4. Guia de Formação de Professores das Séries Iniciais. Aprendendo a Aprender. Brasília UniCeub. 2003.

## APÊNDICES

## APENDICE A

### QUESTIONÁRIO

Caro professor (a), uma boa escola é aquela em que todos temos a oportunidade de aprender. E em uma busca do saber coletivo, agradeceremos a sua contribuição ao responder as perguntas descritas abaixo, no entanto, asseguramos, que não é preciso identificar-se, pois as mesmas serão analisadas em caráter sigiloso, desde já agradecemos a sua colaboração.

**1)** Você ‘trabalha de forma lúdica’?E como você define essa expressão?

---

---

---

Em sua opinião é possível integrar o lúdico ao currículo do processo básico de alfabetização da 1ª etapa do BIA?

---

---

---

Você planeja o trabalho envolvendo jogos nas séries iniciais? Como?

---

---

---

Você acredita que o movimento corporal é importante no processo de aprendizagem das crianças de 6 anos? Que atividades você desenvolveria para isso?

---

---

---

Você escolhe tipos diferentes de jogos para trabalhar a cooperação e afetividade nos alunos da 1ª etapa do BIA?Quais?

---

---

---

Você usa brincadeiras que desenvolvem a psicomotricidade nas crianças de 6 anos? Quais são?

---

---

---

Cabe ao professor em sala de aula das séries iniciais estabelecer metodologias e condições para desenvolver um trabalho diferenciado no processo de aprendizagem?

---

---

---

Você acredita que trabalhar de forma lúdica trás bons resultados? Porque?

---

---

---

## APENDICE B

### QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AO ALUNOS

Estamos realizando um trabalho de pesquisa junto ao UniCEUB e gostaríamos da ajuda de vocês, respondendo respondendo o questionário abaixo. Não é preciso se identificar.

**1)** Você faz algum tipo de jogo ou brincadeira durante as aulas?

- ☐ Sempre
- ☐ Às vezes
- ☐ Nunca

**2)** Você gosta das aulas quando há jogos ou brincadeiras?

- ☐ Muito
- ☐ Pouco
- ☐ Não muito

**3)** Você acha que aprende mais quando há algum jogo ou atividade diferenciada em sala de aula?

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Não sei

**4)** Na escola ou na sua sala de aula tem material de jogos ou brincadeiras?

- ☐ Sim
- ☐ Não

## APÊNDICE C

### ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO DO LABORATÓRIO DE JOGOS

ESCOLA: \_\_\_\_\_

SÉRIE: \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_

NOME DO JOGO: \_\_\_\_\_

CRITÉRIOS ITÊNS	MÉDIO	BOM	ÓTIMO
ORGANIZAÇÃO			
INTERESSE			
ATITUDES			
TROCA DE IDEIAS			
COMPROMETIMENTO			
SEGUE INSTRUÇÕES			
SEGUE REGRAS			
VALORIZAÇÃO			
COOPERAÇÃO			
ESPAÇO FÍSICO/TEMPORAL			
COORDENAÇÃO MOTORA			

## **APENDICE D**

### **LABORATÓRIO DE JOGOS**

#### **PROVA DE FOGO**

##### **\*REGRAS:**

Cada participante deverá cumprir a prova de fogo no menor tempo possível.

Os melhores das equipes ficarão para a final.

O educador deverá marcar o tempo e orientar os grupos.

O grupo todo participará da seqüência das atividades. Em primeiro lugar divide-se o grupo em duas ou mais equipes (dependendo do número de participantes).

##### **\*COMO SERÁ A PROVA?**

A prova consiste em passar por quatro tipos diferentes de obstáculos no menor tempo possível.

##### **\*MATERIAL:**

- \_Um colchão (tatame);
- \_Um banco;
- \_Cinco bambolês;
- \_Cinco obstáculos (cones, ou latas etc...).

##### **\*OBSTÁCULOS:**

Virar uma cambalhota no colchão;

Contornar os 5 obstáculos em ziguezague;

Passar sobre o banco sem cair;

Passar pelos bambolês saltando com um pé de cada vez (direito e esquerdo).



## **MAMÃE POSSO IR?**

O grupo escolhe um participante para ser “a mamãe” e o restante será a família.

O grupo constrói o dado de acordo com a indicação abaixo:

- 1) Um passo de girafa;
- 2) Dois passos de elefante;
- 3) Três pulos de sapo;
- 4) Quatro pulos de canguru;
- 5) Cinco pulinhos de coelho;
- 6) Seis pulinhos de formiga.

### **\*PROCEDIMENTOS:**

\*Mamãe fica de um lado e os demais, do outro;

\*O objetivo é atravessar o espaço marcado, de olhos vedados, e quem chegar primeiro ao lado da mamãe é o vencedor.

\*Um por vez perguntará à mamãe;

\_ Mamãe, posso ir?

\_ Pode! (ela responde)

\_ Quantos passos?

Aí, mamãe joga o dado e vê quantos passos serão.

Ex: \_ Dois passos de elefante!

E assim, para cada um dos participantes até que um deles consiga chegar.